Tecnologie Informatiche e Multimediali

Corso di Laurea “Scienze e Tecnologie della Comunicazione”
Prof. Giorgio Poletti (giorgio.poletti@unife.it)
a.a. 2014-2015

«Tu puoi usare la gomma da cancellare sul tavolo da disegno oppure la mazza quando sei in cantiere!» (Frank Lloyd Wright - Architetto)

How not to do usability testing... (Image credit: ***blog.templatemonster.com***)

TEST di Usabilità

DEFINIZIONE di Accessibilità

«L'abilità di garantire che dei servizi (come per esempio **l'accesso** al Web) siano disponibili per le persone nella misura più ampia possibile, indipendentemente da se abbiano o no delle menomazioni, di qualsiasi natura esse siano.» (*Glossario del W3C del 1999*)

W3C Web Accessibility initiative

DEFINIZIONE di Usabilità

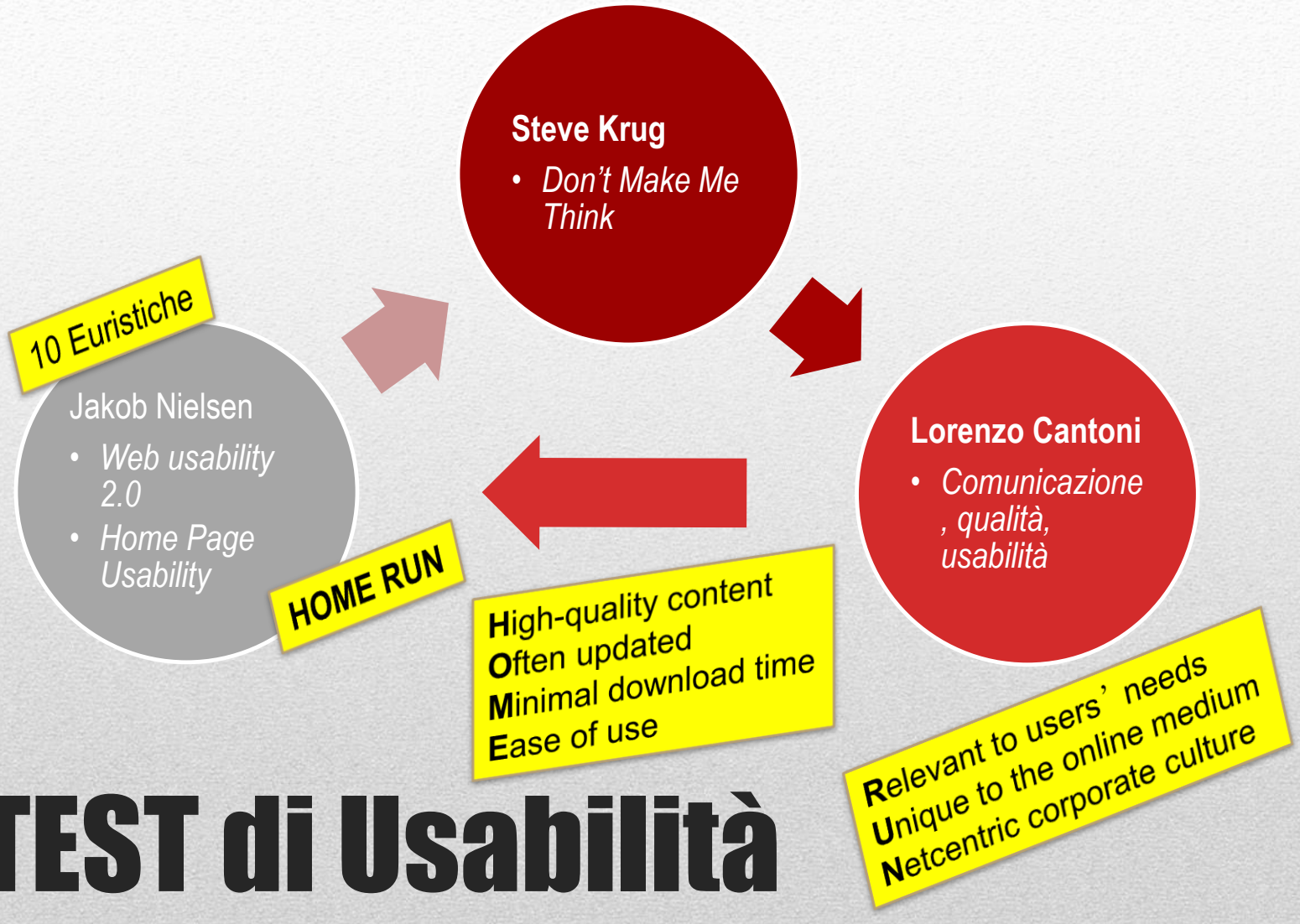
«Grado in un prodotto può essere usato da determinati utenti, per raggiungere determinati obiettivi con efficacia, efficienza e soddisfazione in un determinato contesto d'uso" (*Definizioneal punto 3.1 ISO 9241*)

ACCESSIBILITÀ

UTO(e)NTI?

LUSER *(Loser+User) o Luzer o Luzzer (Gergo INTERNET)*
Utente inetto e pedante

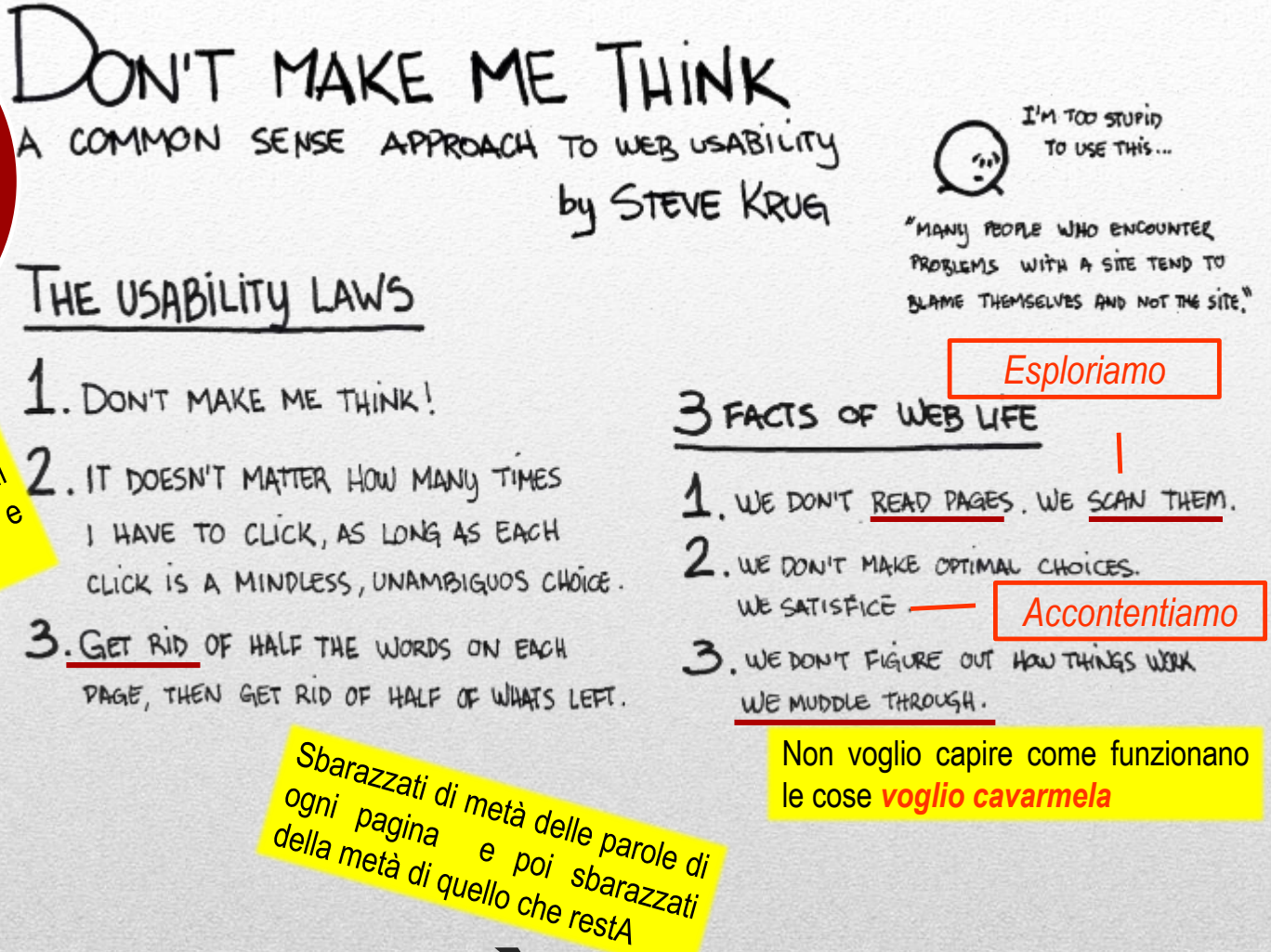
TEST di Usabilità



TEST di Usabilità

Steve Krug

- *Don't Make Me Think*



Esploriamo

Accontentiamo

non importa quanti click devo fare, purché ogni click (ogni scelta) non implichi impegno e non sia ambiguo

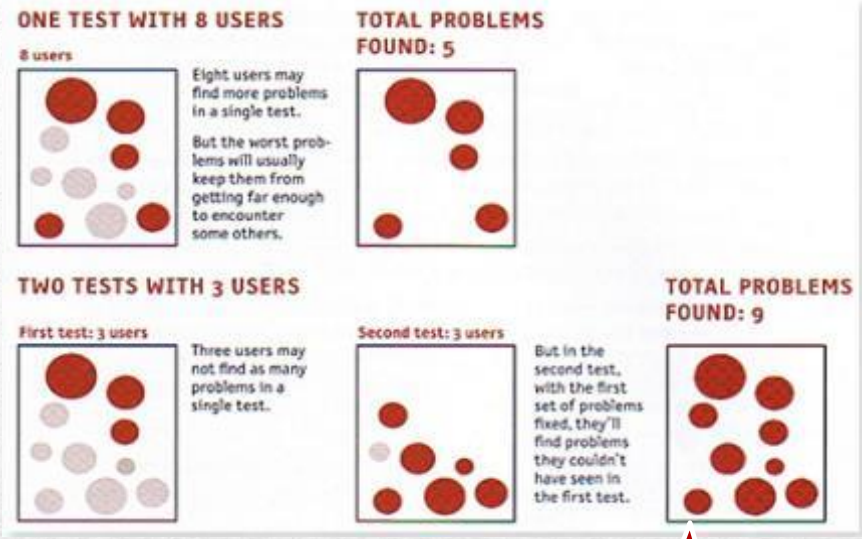
Sbarazzati di metà delle parole di ogni pagina e poi sbarazzati della metà di quello che restA

Non voglio capire come funzionano le cose ***voglio cavarmela***

TEST di Usabilità

Steve Krug

- *Don't Make Me Think*



Fare tesoro degli errori degli altri

L'utente medio non esiste

Pochi test meglio di nessuno

TEST di Usabilità

Steve Krug

- *Don't Make Me Think*

TEST di Usabilità

Steve Krug

- *Don't Make Me Think*

Dove sono

Dove posso andare

Dove sono stato

In che sito mi trovo? **ID**

In che pagina sono? **Page Name**

Quali sono le sezioni principali del sito? **Sezioni del sito *(navigazione primaria)***

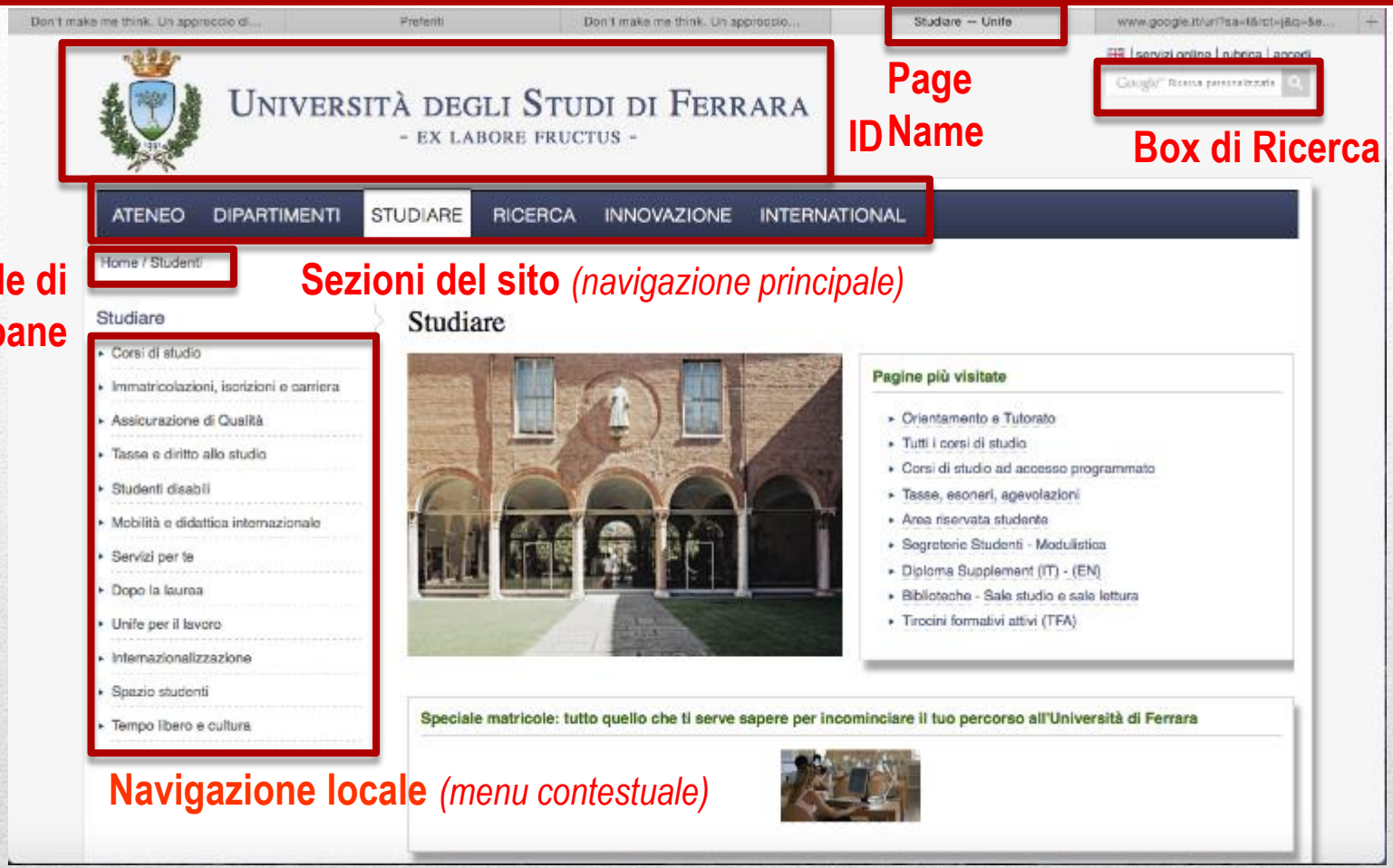
Quali opzioni ho a disposizione a questo livello? **Navigazione locale (menu contestuale) - LINK Dominant**

Dove mi trovo nella struttura generale del sito? **Le briciole di pane**

Come posso effettuare una ricerca? **Box di Ricerca – SEARCH Dominant**

TEST di Usabilità

(...il portabagagli ...)



TEST di Usabilità

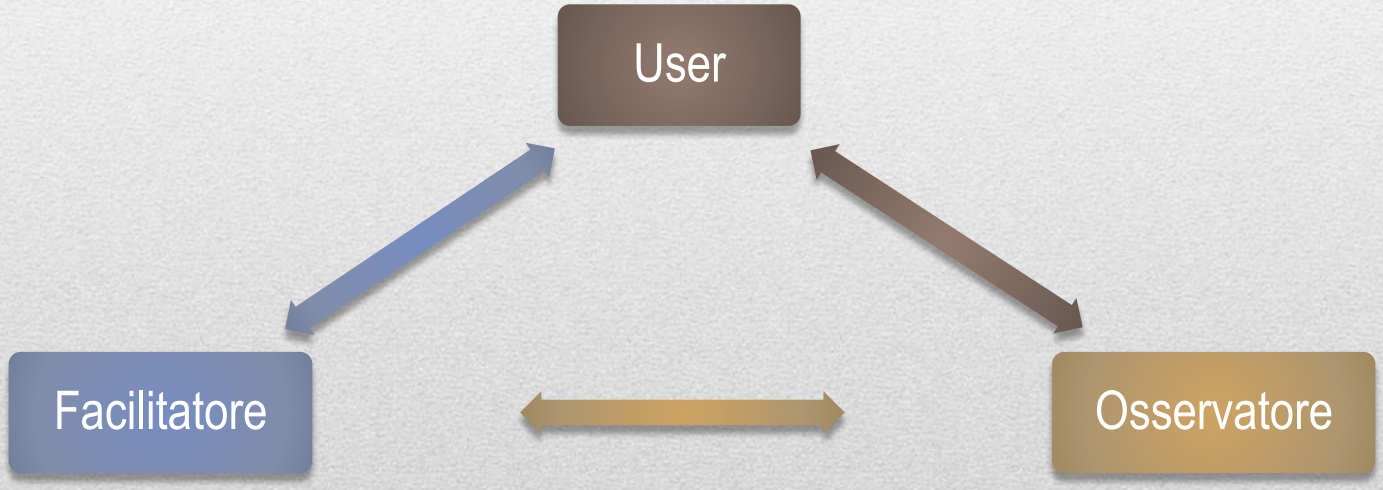
(...il portabagagli ...)

Steve Krug

- *Don't Make Me Think*

think-aloud

task



TEST di Usabilità *(...think e task ...)*

TEST di Usabilità *(...eye tracking...)*

Lorenzo Cantoni

- *Comunicazione , qualità, usabilità*

COMUNICAZIONE: *efficace se produce* **habit change**

QUALITÀ: *corrispondere o eccedere le aspettative dell'utente*

TEST di Usabilità

Lorenzo Cantoni

- *Comunicazione , qualità, usabilità*

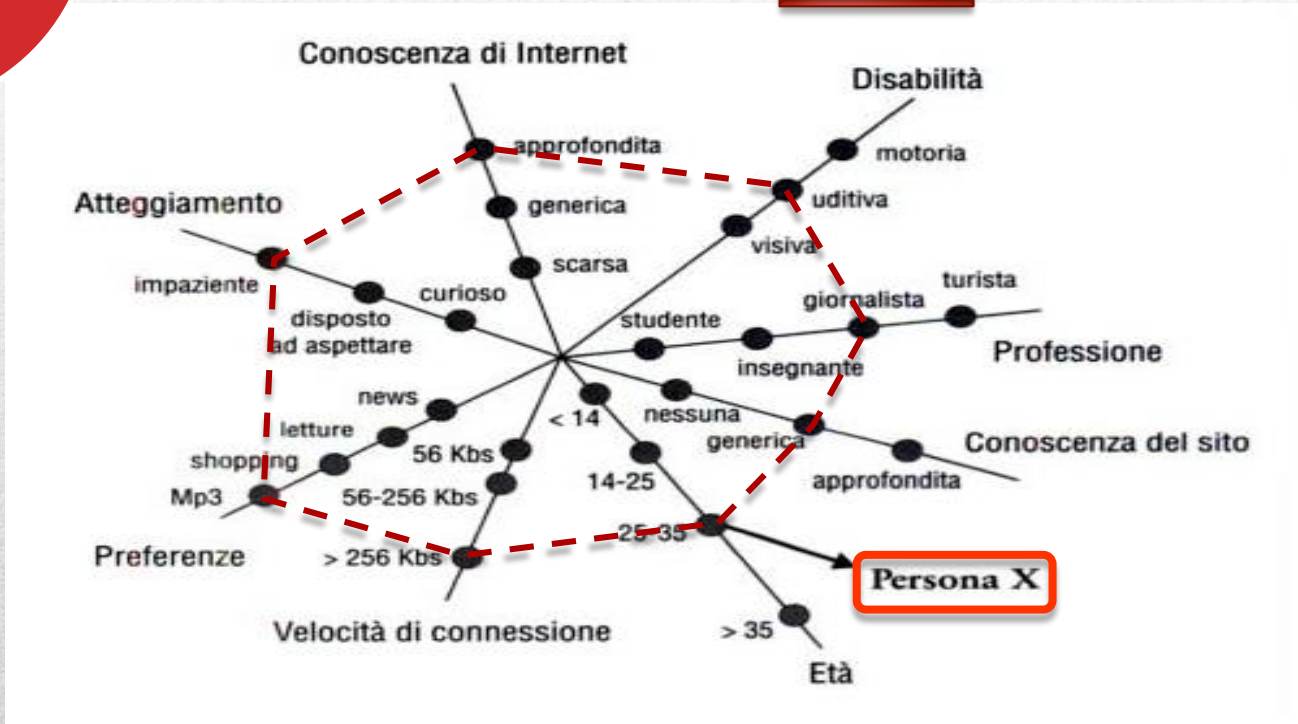
VISITATORI DEL SITO

PROFILO UTENTE

Persona

Ruolo

Scenari d'Uso (John M. Carroll 2002)



TEST di Usabilità

TEST di Usabilità

Contenuti ***(testo, immagini, video e suoni)***
tutti presenti i rilevanti ? alcuni inutili? Presentati in modo efficace?

Navigazione ***(struttura dei contenuti nell'applicazione)***
quale organizzazione? facilmente e intuitivamente usabili? collegabili tra loro

Grafica ***(elementi visivi sia estetici che funzionali)***
aiuta a capire le similitudini? distrae e dagli elementi importanti? ***layout*** *di aiuto o di ostacolo all'orientamento?*

Tecnologia ***(caratteristicge tecnologiche dell'appplicazione)***
compatibilità con i browser più diffusi? tempi di caricamento?

Cognitività (comprensibilità dell'interfaccia)
i link sono descrittivi? link grafici non ambigua?

TEST di Usabilità

Campione di "utenti finali"

osservati mentre interagiscono con un prodotto o un prototipo

- **Thinking aloud**

viene chiesto di "pensare ad alta voce" mentre navigano

- **Contextual inquiry**

ricerca di informazioni all'interno di un contesto d'uso

- ***Focus group***

raccolta collettiva di pareri

Commenti inaspettati

Difficile selezionare un campione di utenti "rappresentativo"

Valutare il "**look & feel**" generale

Difficile addestrare all'uso delle funzioni avanzate

Difficile riprodurre situazioni d'uso realistiche

Richiedono alti costi

TEST di Usabilità

Condotti da esperti

- **Valutazione basata su "euristiche"**

checklist di "buoniconsigli", in forma prescrittiva, maturati da esperti in base a quanto appreso "sul campo" (il carattere deve essere VERDANA)

- **CognitiveWalkthrough**

descrizione dettagliata delle possibili azioni dell'utente e cercando di valutare se l'applicazione è in grado di supportarle ("l'utente riuscirà a usare la casella «cerca»?

Buon rapporto costi/ benefici

Non richiedono attrezzature speciali

Si focalizzano su aspetti dell'interfaccia grafica a livello di pagina e solo alcuni affrontano il problema dell'usabilità dell'intera struttura

Dipendono molto dalle capacità personali di giudizio e dalle conoscenze dell'ispettore

TEST di Usabilità